第七期 | OmniGraffle 图示绘制思路（下）

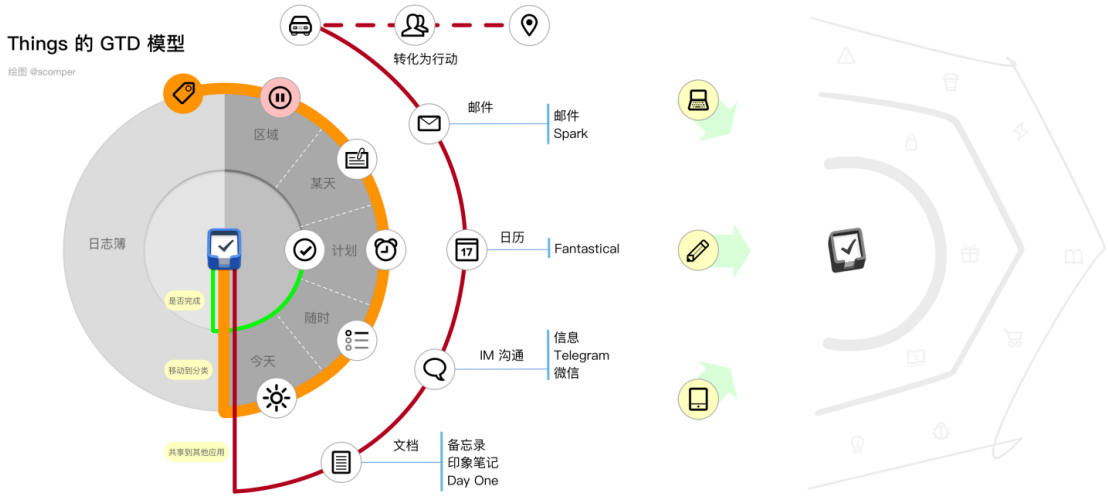
图示的分类有两个不同的视角，一个是从绘图学习的角度出发，按照图示所包含的对象属性划分，如形状、线条、图片、文字等，侧重是的对工具的掌握，探讨绘制图示的制作思路引入的是另一种分类方式，按目的来划分，以诉求来反推如何选择恰当的表现形式。

上一篇已经介绍了：概貌总览类、步骤说明类、局部特写类，接下来介绍剩下的几个分类。需要补充说明的是，这里的分类并不太严谨。绘图时很多是下意识的选择一个侧重方向，然后考虑标注的形式和侧重点，有些是有规律和模式的，例如步骤类的图示、概览类的图示，有些只是思考的方式，例如，思维导图类、数据表现类的。回头检视以前的图示进行总结不一定准确，但是多少有些参照意义。

思维导图类

以一个中心点发散开来的图示，和画思维导图的开始阶段一样，前面的绘图画面其实很难看，整个画布堆积的都是图标素材和文本标签，虽然说是思维导图类，但是并不是按照思维导图的连线方式在工作的，更像是在画布上组织和摆放，这样更自由一些，通过距离来简单区隔不同的要素。

规划「Things GTD 模型」图示时，首先已经明确了「收件箱」这个核心，因为它也是事务处理的源头。为了表达收件分拣的工作流，联想到邮局的邮件分拣模式：一个转盘和几条传送带，邮件就被快速有序的传送到不同的分区。有了构思剩下的就是如何实现，圆形上分布着 Things 的不同分类，用线条模拟传送带把收件箱和不同的分区联系起来，并区分一下内部流转和外部流转。外部零碎的事务的收集是个反方向，从不同的终端入口再次汇集到「收件箱」。



围绕中心向外发散式类型的图示，线条是很重要的表达工具，形状通常只能表示一个区域和板块，线条就灵活的多，在线条的位置确定后还可以进一步将其转为形状，如此一来填充上唯一的的短板也补齐了（线条转为形状后可以填充渐变色）。

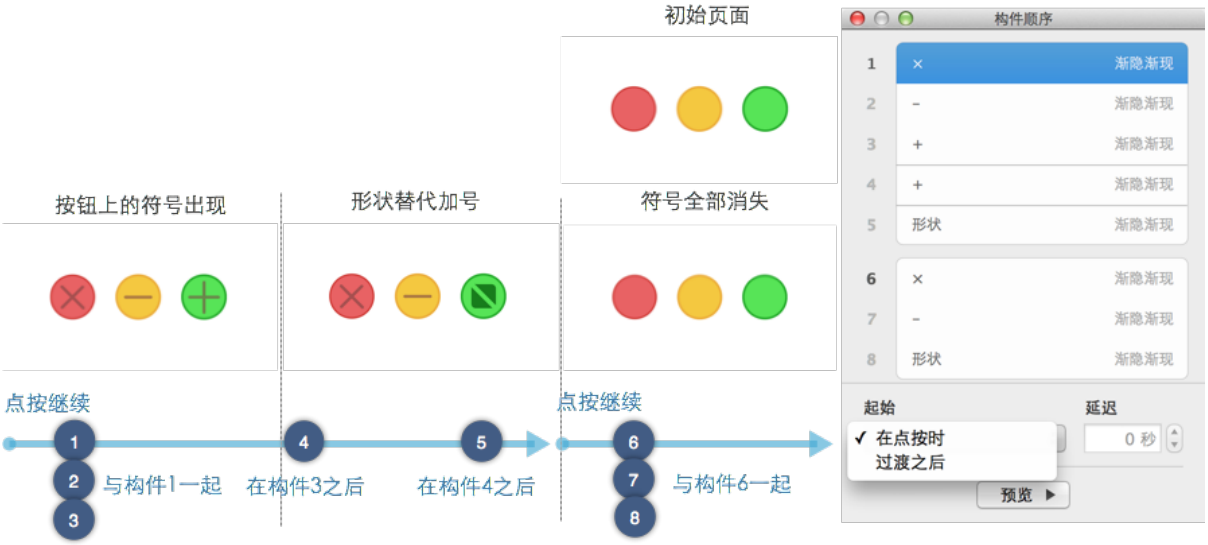
GTD 软件的快速录入既是事项记录的入口，也是很多软件概念集中的地方， Things 和 2Do 的快速记录界面是另一个思维导图类的例子，从快速记录的界面截图开始，把它关联到的要素一一列出来。

小结：有一个具体的需要展开来描述的对象摆在那里，后面的标注推进工作更像是在组版，把关联的元素逐一加到布局当中，主次关系也很明确，绘制的过程可以看成是将一句句要表述的话变成视觉语言的过程。

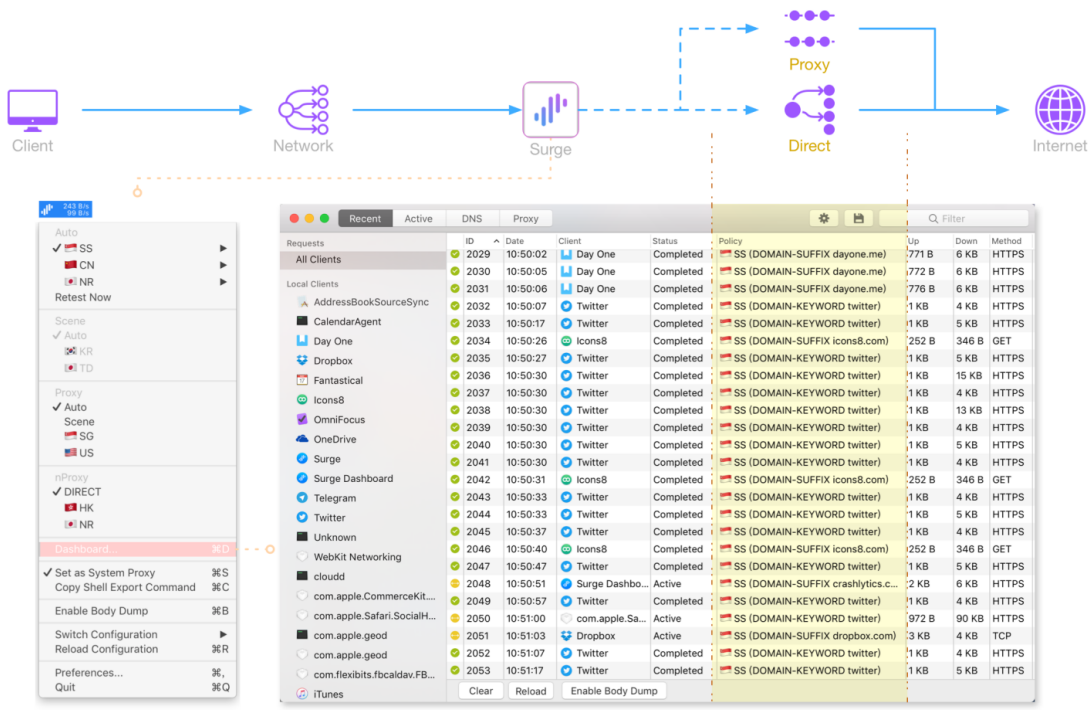
流程可视化

流程模式适合用来示意和分解复杂的步骤，用来弥补文字表达上的抽象感。流程用来解构是非常合适的。流程图示里显著的特点就是阶段、和方向，这类图示生产方式都是先有流程然后再用要素来填充。

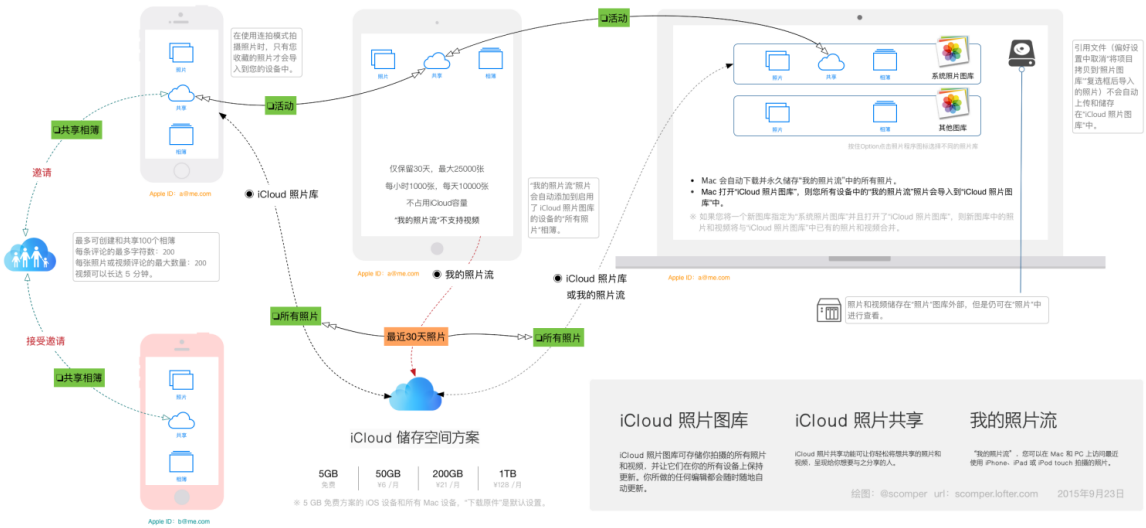
阶段的划分可以用线条、图标、颜色区域等方式来实现，方向则用箭头线条来标示。下图是示意 Keynote 中一个动画的构建顺序，在图示上建立结果和构建之间的关系，以便更直观的看到动画的发展变化过程。



Surge 中的这幅图示则是把界面中日志式的结果对应到软件的处理逻辑上，明晰软件的工作方式。



多个描述对象之间的流程表达稍微复杂一些，除了业务走向、交换的数据类型、还涉及到不同的终端，下面的 iCloud 照片库的图示就是一例。这种图示体现的是设备之间的业务逻辑，所以焦点是设备，所以一开始是先定好设备的布局，然后罗列设备间的往来，逐渐的把牵扯到的业务逻辑填充到各个设备之中，最好用线条来表示流转方向，辅以标签文本明确业务内容。



小结：流程图的特点就是用以说明「从哪里到哪里」，中间的节点可以是文件夹、设备、业务、软件等等，同一种属性的对象在流程图中应该尽量保持一致的样式。

交互可视化

设备和软件的操作很多是比较隐晦的，有些还需要特定的触发场景才能看到，这类需求用图示把它们表达出来有种一览无余的效果，例如，手机的按键、软件里的 Workflow、输入法里的候选栏，交互可视化的目的就是把各种操作都集中表现出来。

iPhone X 图示里为了表达操作动作，选择了圆点和细长条组合的方式，这样看起来画面干净，动作差异性上也直观。圆点和长条的颜色差异代表力度的不同，分别对应着「按下」和「滑动」，按两下就是两个挨着的圆点，长按是颜色更深的长条。

因为交互的位置是固定的，所以排版上只需围绕设备展开，间距和稀松程度是以 iPhone 的圆弧边角作为参照基准来排布的。标题文字和描述部分用粗体做了区分。花时间最多的其实是在操作动作平面化和视觉化的尝试上，考虑清楚不同动作之间的差异和联系后面的布局就简单了。

交互图示可以把看不见的变成看见的，也能把动态的变成静态的，下面的 Drafts 图示是一个例子，如果要让刚接触的用户明白 Drafts Action 的使用，可能需要一段演示视频，网上我们也经常看到这样的操作视频。然而视频不足的部分是用户必须耐心看完，视频内容需要时间来展开，另外视频上传要考虑格式转换、分辨率、视频大小等问题。这种演示需求也是交互类图示的可以发挥作用的地方，例如 Drafts 的图示里，通过布局把动作发起和不同的响应结果平面化的组合在一起，有点像是把视频里的关键帧提取出来，将重要节点的快照记

录下来、串起来。

「图说」里「拼音输入法-鼠须管输入法」的图示目的和 Drafts 图示的快照模式一样，同样是把输入的各种特性和候选内容都「拍」下来，将交互充分的展现出来，帮助用户了解和选择。输入法特性这样图示并没用难点，为保持截图对象的一致性，需要的只是一个白色的截图背景，然后是一份输入法特性清单。

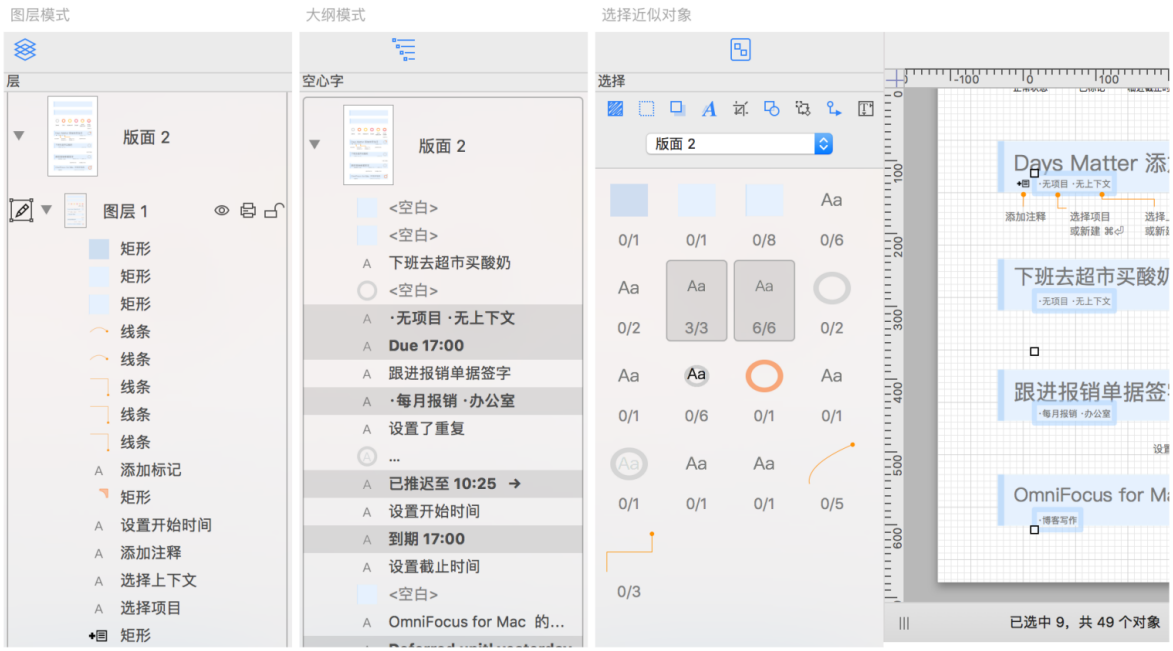
小结：交互可视化图示的特点是把操作用快照的方式固化下来，至于最后的具体表现形式，可以根据要表达的动作和内容之间的关系进行组合。

接下来要介绍的几个分类比较接近，功能、交互、参数的展开在目的上都差不多，把隐含的不容易触发的，不常看到的，从纵深的操作维度里拿出来平面展开。功能展开集中在面上、交互集中在点上，参数则集中在数值和 UI 的动态变化上。把行为、调节、选择这些不可见和不形象的点用图示展示出来。

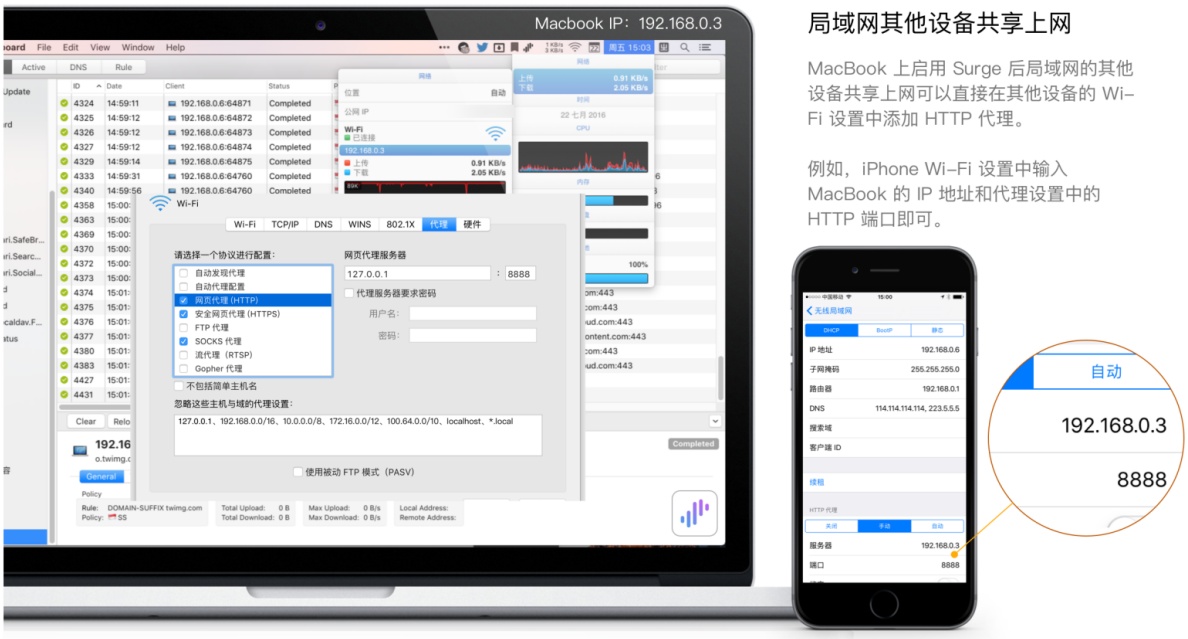
功能扁平化

软件界面中同一个区域的不同功能面板、菜单的集中展示。通过并列和对照来放大用户的感受，这种表现方式有点把功能扁平化的意味，多数是用在面板、边栏和菜单这样的场景中。

功能类的扁平化主要是截图的堆叠，主要用到的是遮罩、裁切和高亮。为了交代图示所处的环境裁切时除了控制宽度以外，尽量多留一些主体的画面。不明确的地方可能还需要文本标签了补充说明截图的出处。



功能展示的另一个方式和交互类型接近，也是把操作或重要的节点信息抓取出来，在一个平面上组合出需要注意的所有点，对于那些用户熟悉的界面，并不需要额外再提示或者高亮，有点看这里就明了的意思。过于细致的标注有时候反而显得累赘和太复杂，会增加距离感，**技术上复杂的东西，在表达的时候反而要尽量将其简单化，降低识别的门槛。**

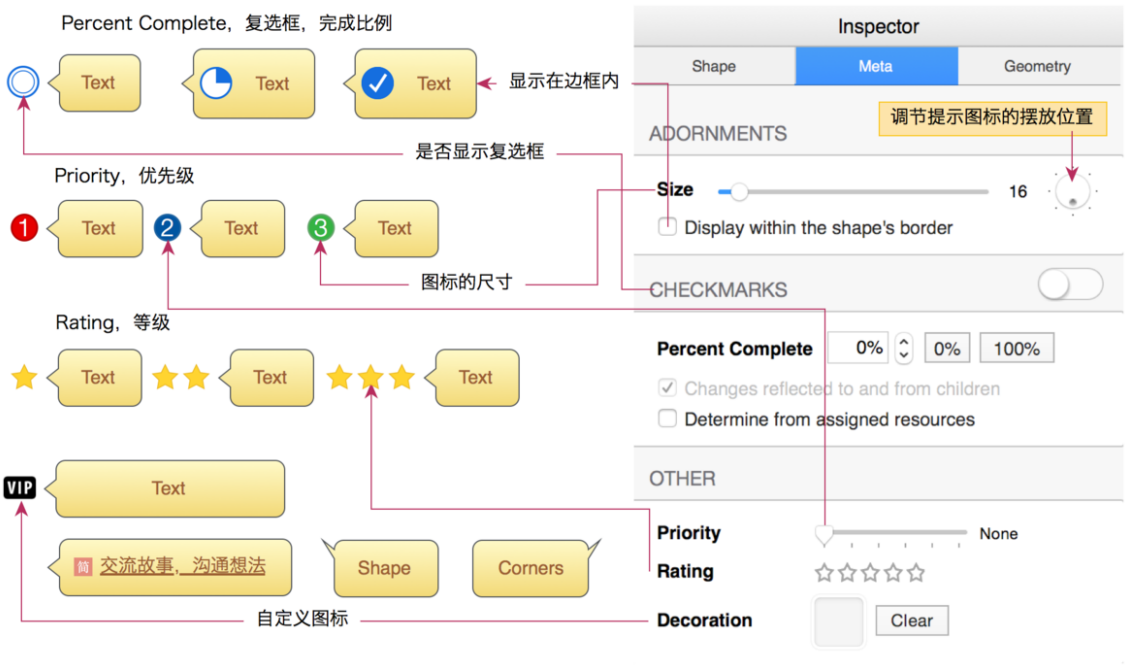


小结：不同场景下内容的整合可以用设备外形图来表达，需要注意的是比例关系和控制宽度。内容都是在 OmniGraffle 中排版实现的，所以截图时都是单项的窗口画面，不要在截图时期望一下子把所有内容都捕捉到。

数据可视化

提到数据可视化的第一联想到的可能会是图表，OmniGraffle 不具备快速对表格数组数据可视化能力，这点上不如 Excel、Numbers、Pages。OmniGraffle 中我们能可视化的是各种设置、参数这一类的数据，将这些数据直观的表现出来，有助于我们快速的了解一个软件，并看到可能的各种结果。

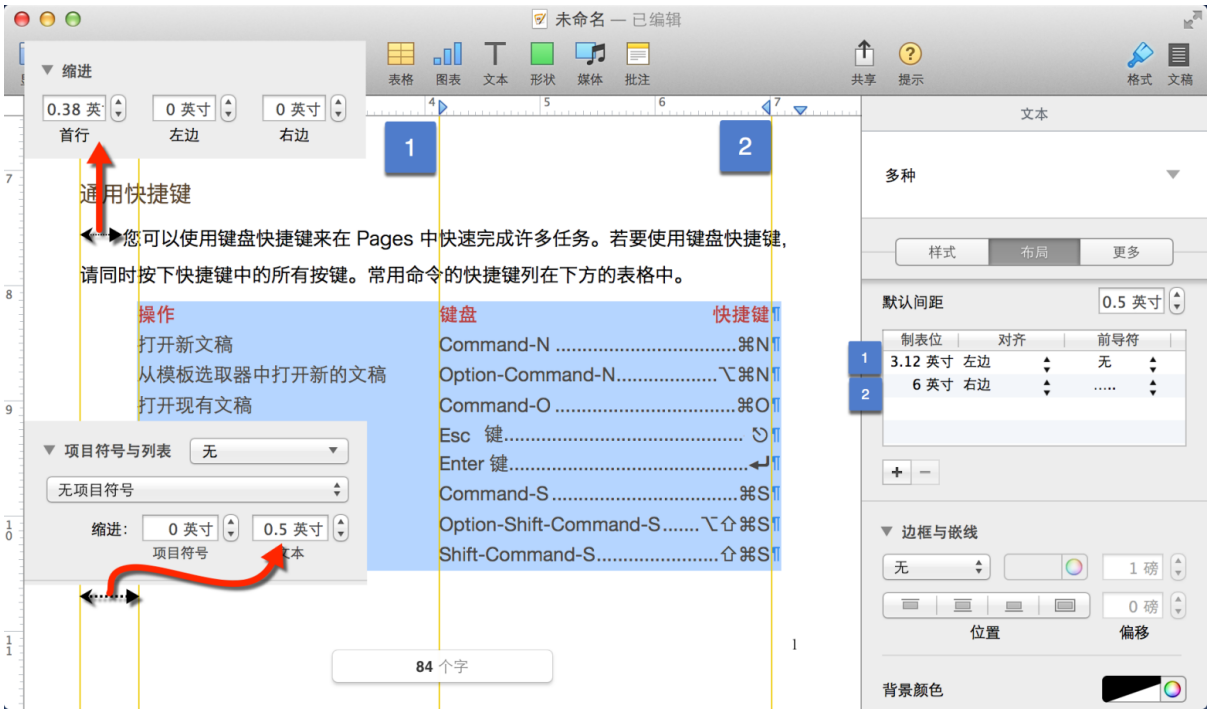
例如 OmniGraffle 中型版内容的展示、模板的展示，和下面图例对设置项不同效果的展示都是一个目的，与功能扁平化的图示所展示的都是「面」不同，数据可视化的分类里展示的点更微观，用到的形状和线条会更多。



数据可视化图示的目的是建立数值和结果之间的对应关系，软件操作过程中有很多操作行为并不会体现在截图上，例如动态的对齐、选中对象后的句柄状态、缩减和正文的对齐基准等，数据可视化的过程不仅拍下快照，还要模拟出数据变化的因素和实现方法。

中文排版指南的图示也是一种可视化，只是可视化的对象是行文和排版中容易出现的问题。

下图示意的是 Pages 中的分栏，分栏涉及到制表位、缩进等多个参数，图示的目的就是建立参数数值和版面之间的对应关系。绘图的过程也就是定义和示意参数影响。因为画面本身会有很多线条，所以指向模式可能不太合适，最后采用的是标号对应的方式。



小结：数据是个宽泛的概念，不直观的一堆数值、问题、参数都可以是数据，涉及到动态和变化的都可以归到这一类，问题和列表已经在那里，绘图时要考虑的是如何选择易于表现的方式。搭一个展示它的环境，然后用范本来模拟和表述。